

車椅子バスケットボール競技の攻撃面における特徴の抽出

ーバスケットボール競技との比較からー

コーチング科学研究領域

5011A042-9 反町 真理子

研究指導教員：礒 繁雄 教授

I. 諸言

車椅子バスケットボールは 1945 年、イギリスのストックマンデビル病院にて、バスケットボール競技を基にして考案された。現在は車椅子スポーツの中で最も人気のあるスポーツとして 75 か国以上の国で行われている。

両競技共に 5 人ずつのプレーヤーからなる 2 チームによって編成される。ゲームは 10 分のピリオドを 4 回行い、勝敗は競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。使用するコートの大さき、リングの高さ、ボールの大さき等の競技用具は同一のものを使用し、ドリブル、パス、シュートなどの基本技術もバスケットボール競技とほぼ同じとされている。両競技共に、オリンピック、パラリンピック種目であり、両大会において得点や時間、用具などの基本的なルールが同一で行われている団体競技は車椅子バスケットボール競技とバスケットボール競技のみである。しかし、車椅子バスケットボール競技には車椅子に乗っているがゆえのルールの違いや、障害者スポーツで多く制定されているルールが採用されている。このように両競技にルールの違いがあるにも関わらず、ロンドンパラリンピック日本代表の岩佐義明氏は現在の日本の車椅子バスケットボール競技について「バスケットボールと同じスタイルを確立し、現在は車椅子バスケットボール競技特有の戦術はあるにしても、バスケットボールに大分近い試合スタイルになってきた」と報告している。しかし、車椅子バスケットボール競技をバスケットボール競技に近づけることが競技力向上に繋がってきたという科学的根拠は存在しなく、科学的根拠に基づいて作られた指導書等も存在しない。そこで、両競技を比較し、その類似点と相違点を科学的に検証する必要性が高いと考える。

そこで、本研究では車椅子バスケットボール競技とバスケットボール競技の攻撃面に関する基礎データを収集および検討し、車椅子バスケットボール競技の特徴を明らかにすることを目的とした。

II. 方法

両競技の基礎データを得るため、試合の撮影および分析を行った。対象は車椅子バスケットボール競技が 2012 年日本車椅子バスケットボール選手権大会 21 試合と 2012 年東日本車椅子バスケットボール選手権大会 12 試合の計 33 試合、バスケットボール競技は JBL2011 年レギュラーシーズンの 35 試合で行った。両競技共に、日本国内でトップレベルのチームが出場している大会であった。

両競技をパニングまたは固定カメラで撮影し、撮影した映像を Cyber sports for Basketball ver5 を使用し分析を行った。比較項目は①試投エリアおよび成功エリア内訳②総シュート試投数・成功数③ピリオド毎の得点④総得点⑤ターンオーバーの種類⑥オフェンスリバウンド数・ディフェンスリバウンド数⑦トータルリバウンド数⑧Points off turnover の種類⑨Points/Possession⑩FT set⑪フリースロー成功率⑫攻撃回数である。両競技の比較は二元配置の分散分析を行った。その後、交互作用及び主効果に有意差が認められた場合は、多重比較検定を行った。多重比較検定には Bonferroni の検定を用いた。全ての検定において、統計的有意水準を 5%未満とした。統計処理には IBM SPSS statistics Base20 を使用した。

III. 結果

車椅子バスケットボール競技が有意に高かったものは、制限区域内試投数・成功数、制限区域外試投数・成功数、3 秒オーバータイム数、8 秒オーバ

ータイム数であった。それに対してバスケットボール競技が有意であったものは、3P 試投数・成功数、総シュート試投数、ピリオド毎の得点・総得点、トラベリング数、Points off turnover 数、Points/possession、ブロック数、フリースローの頻度、フリースロー成功率であった。

IV. 考察

本研究では、車椅子バスケットボール競技とバスケットボール競技の攻撃面に関する基礎データを収集および比較し、車椅子バスケットボール競技の特徴を明らかにすることを目的とした。

シュートエリア別試投率ならびに成功率は、制限区域内・制限区域外は車椅子バスケットボール競技、3P はバスケットボール競技が有意に高かった。また、シュート試投数はバスケットボール競技の方が車椅子バスケットボール競技よりも有意に多く、成功数は有意な差はみられなかった。そのことにより、シュート全体の成功率は車椅子バスケットボール競技の方が高いことが明らかになった。その要因としては、車椅子バスケットボール競技は車椅子に幅があるため、味方を有利にするための盾、壁のような役割であるスクリーンプレイが掛かりやすく、バスケットボール競技に比べてノーマークシュートが発生しやすいということが挙げられる。

3P 試投率・成功率が車椅子バスケットボール競技が多い要因としては、下半身を使ってシュートを打つことができず、飛距離が伸びないことが挙げられる。また、車椅子バスケットボール競技においての3P シュートは、確率が悪いため、戦略に組み込まれていないことが多いと考えられる。しかし、2012 年ロンドンパラリンピックの公式記録と本研究の車椅子バスケットボール競技の 3P 成功率を比較してみると、試投数に差はあるものの、本研究の成功率が有意に高いことが明らかになった。このことから、精度の高いシュートを日本の武器として、3P をはじめとする多くの場所でのシュート成功率を向上していくことが世界で戦っていくために不可欠であると考えられる。

ターンオーバーについては、時間を制限するものが車椅子バスケットボール競技の方が有意に高い

ことが明らかとなった。その要因として、車椅子に乗っているために動きが制限されやすいということが考えられる。しかし、その特性を活かした攻撃方法を考案することで、ターンオーバーを減らすことが出来るのではないかと考えられる。

リバウンドについては、オフェンスリバウンド数、ディフェンスリバウンド数、トータルリバウンド数の全てに有意な差がみられなかった。車椅子バスケットボール競技は車椅子利用の特性上、相手を確実に押さえることでリバウンドポジションが取りやすいと考えられる。ランニングリバウンドを狙にくい車椅子バスケットボール競技において、効果的にポジションを取ることがリバウンド獲得に最も必要な事だと考えられる。

フリースローに関しては、車椅子バスケットボール競技は成功率が有意に低い。要因としては、静止の状態から上半身または上肢のみで投射するため飛距離が出にくくリングに届きにくいことが考えられる。しかし、車椅子バスケットボール競技のシュートの精度が高いということからも言えるように、効率の良い投射の方法およびトレーニングを考案することで、成功率は高められるのではないかと考えられる。

V. 結論

本研究では、車椅子バスケットボール競技の特徴は制限区域内・制限区域外のシュートの精度が高いこと、車椅子を利用しているために発生しやすいと考えられるターンオーバーが多いことが明らかになった。